

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan yang signifikan terhadap kehidupan masyarakat khususnya dunia pendidikan, perubahan tersebut telah mengubah pola pikir manusia dalam mencari dan memperoleh informasi secara cepat dan mudah. Hal ini menuntut masyarakat untuk berpikir secara inovatif dalam segala aspek kehidupan, agar tidak dianggap tertinggal. Bidang yang sangat penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah pendidikan. Pengertian pendidikan di Indonesia tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab I Pasal I Ayat 1 yang berbunyi :

Pendidikan adalah usaha yang sadar dan untuk menghasilkan suasana dalam belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, keterampilan dan kecerdasan yang di perlukan dirinya, masyarakat sekitar, bangsa dan Negara.

Berdasarkan undang-undang diatas, pendidikan merupakan peranan penting dalam kehidupan pribadi dan sosial, dan tujuannya adalah untuk mengembangkan potensi diri yang menentukan arah kehidupan, yang berguna dan bermanfaat bagi bangsa dan negara. Pada saat ini di Indonesia sendiri, Beberapa pemerintah wilayah menerapkan kebijakan pembelajaran menggunakan sistem daring (dalam jaringan) atau *online* menjadi upaya diberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) pada rangka mencegah penyebaran *Corona Virus Disease 2019* (COVID-19) yang telah menjadi wabah pandemi secara global. Hal ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan

dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)*. Setelah PSBB lalu ada juga Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (disingkat dengan PPKM) adalah kebijakan pemerintah Indonesia sejak awal tahun 2021 untuk menangani pandemi COVID-19 di Indonesia di tingkat wilayah satu sampai tiga, membuka kesempatan bagi satuan pendidikan melaksanakan pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas dengan izin dari pemerintah daerah sebanyak 514 kabupaten/kota, 471 daerah di antaranya berada di wilayah PPKM tingkat 1-3. Jika dihitung dari jumlah sekolah sebanyak 540 ribu sekolah, 91 persen diperbolehkan melakukan PTM terbatas.

Pada saat ini peneliti menilai bahwa metode pembelajaran daring di Indonesia sendiri masih sangat baru atau awam pada beberapa daerah yang ada di Indonesia. Karena belum meratanya jaringan *internet* pada daerah-daerah yang belum ada akses *internet* sehingga siap atau tidak perubahan dari pembelajaran tatap muka menjadi daring yang begitu cepat pada proses pembelajaran yang ada di Indonesia membuat semua elemen pendidikan di pemerintah dan masyarakat harus tetap berjalan bagaimanapun caranya. Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka yang menggunakan melalui media *virtual* dan *internet* sebagai penghubungnya. Sedangkan menurut (Isman, 2016:587) “Pembelajaran daring (dalam jaringan) adalah penggunaan media *virtual* dan *internet* sebagai penghubungnya dalam proses pembelajaran”.

Permasalahan yang terjadi tidak hanya pada sistem media pembelajaran tetapi juga pada akses jaringan dan penggunaan kuota yang semakin banyak dibandingkan sebelum adanya *covid* ini dimana mahasiswa harus menambah biaya tambahan untuk membeli kuota. Karena menurut Pangonding dkk (2019

:56) “Mengatakan dalam penelitiannya bahwa ada banyak faktor yang mempengaruhi kesuksesan pembelajaran daring dalam revolusi industri 4.0”. Jadi dapat disimpulkan jaringan *internet* menjadi salah satu kendala yang dihadapi oleh sebagian mahasiswa karena tempat tinggal mereka sulit untuk mengakses *internet*, terutama mahasiswa yang tinggal di daerah pedesaan, terpencil dan tertinggal. Walaupun ada yang menggunakan jaringan seluler terkadang jaringan yang tidak stabil, karena letak geografis yang masih jauh dari jangkauan sinyal seluler hal ini juga menjadi permasalahan yang banyak terjadi pada mahasiswa yang mengikuti pembelajaran daring sehingga kurang optimal pelaksanaannya. Maka dari itu dunia pendidikan saat ini memanfaatkan perkembangan teknologi dalam berlangsungnya proses pembelajaran jarak jauh. Itu semua dilakukan untuk memutuskan rantai penyebaran covid-19 di Indonesia. Hal ini tentunya menjadi tantangan bagi pendidik dan peserta didik bagaimana materi pelajaran dapat diberikan, diterima, dan dipahami dengan baik oleh peserta didik, sehingga tenaga pendidik harus mencari beberapa solusi agar pembelajaran dapat diwujudkan secara efektif dengan menggunakan media atau alat penunjang pembelajaran daring. Salah satu media pembelajaran daring yang dapat digunakan adalah *google classroom*.

Dipilihnya *google classroom* karena dari segi aspek perencanaan pembelajaran, aspek perancangan dan pembuatan materi, aspek metode penyampaian, aspek interaksi pembelajaran, aspek evaluasi pembelajaran dan kriteria pelaksanaan pembelajaran sebagai media pembelajaran secara keseluruhan cukup efektif dengan tingkat kecenderungan sebesar 77,27% (Sabran & Sabara, 2019:125).

Dengan menggunakan *google classroom* sebagai media pembelajaran daring, dapat memudahkan dosen dalam menyiapkan kelas, dapat menghemat waktu, pengumpulan tugas dilakukan secara sederhana dan tanpa kertas, dapat

memudahkan peserta didik dalam mengorganisir tugas dan materi yang telah diberikan, terjalainya komunikasi dengan baik, tidak memerlukan dana yang banyak dalam menggunakannya karena *google classroom* disediakan tanpa berbayar sehingga dosen dan mahasiswa hanya membutuhkan jaringan *internet* untuk dapat mengaksesnya. Penjelasan tersebut sejalan dengan pendapat Pratama (dalam Utami, 2019:498-499), “bahwa manfaat *google classroom* yaitu: 1) persiapan dalam menggunakannya mudah, 2) menghemat waktu, 3) pengumpulan tugas sederhana tanpa kertas, 3) dapat meningkatkan pengorganisasian, 5) meningkatkan komunikasi, dan 6) hemat biaya.”

Google classroom adalah salah satu media pembelajaran yang dibuat oleh perusahaan *Google* yang di peruntukkan untuk ruang lingkup pendidikan yang bertujuan untuk mempermudah atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas. *Google classroom* bersifat fleksibel karena *google classroom* berupa *software* yang mana biasa digunakan di gadget (alat komunikasi) ataupun laptop mahasiswa, dimanapun dan kapanpun.

Tabel 1.1
Perbandingan kelebihan dan kekurangan pembelajaran tradisional dan daring (dalam jaringan).

	Kelebihan	Kekurangan
Pembelajaran Tradisional	<ul style="list-style-type: none"> • Respon balik yang cepat • Sudah menjadi sesuatu hal yang biasa bagi pengajar dan peserta didik • Memotivasi peserta didik • Penanaman jiwa sosial dengan lingkungan sekitar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Terlalu bergantung pada pengajar • Terbatas oleh waktu dan lokasi • Semakin hari biaya pembelajaran semakin mahal

<p>Pembelajaran daring</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran yang terpusat dan melatih kemandirian • Waktu dan lokasi yang <i>fleksibel</i> • Biaya yang terjangkau pada sebagian peserta • Akses yang tidak terbatas pada perkembangan pengetahuan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kurang cepatnya umpan balik yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar • Pengajar butuh waktu yang lebih lama untuk mempersiapkan diri • Terkadang munculnya perilaku tidak nyaman • Adanya kemungkinan muncul perilaku frustrasi, kecemasan dan kebingungan
-----------------------------------	--	--

Sumber : (Journal Pangondian dkk 2019) Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0

Dari tabel 1.1 diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat dari metode pembelajaran secara daring unggul dari segi waktu, biaya serta akses yang tidak terbatas, hal ini sesuai dengan revolusi industri 4.0 dengan mengedepankan *internet* sebagai ujung tombak dalam segala aspek.

Kegiatan belajar dari rumah atau pembelajaran daring berbasis *google classroom* sangat berpengaruh bagi kualitas pendidikan di Indonesia. Pendidikan dapat dilihat dari segi akademik dan non akademik. Kegiatan belajar dari segi akademik ataupun non akademik tidak terlepas dari kemampuan berliterasi. Kemampuan berliterasi di masa pandemi seperti ini sangat erat kaitannya dengan penggunaan jaringan *internet*. Dengan kemampuan literasi yang memanfaatkan teknologi yang terhubung jaringan *internet* ketika belajar dari rumah dilaksanakan secara daring. Dengan ini maka literasi media digital bagian yang penting untuk menunjang kegiatan belajar mengajar dirumah. Literasi media digital (*media digital literacy*) menjadi sebuah kunci penting dalam menghadapi berbagai fenomena teknologi informasi yang ada sekarang. Literasi media digital dalam aspek lebih luas merupakan pengetahuan, keterampilan, sikap untuk menavigasi,

mengevaluasi, membuat, dan menerapkan informasi secara efektif dengan berbagai bentuk teknologi digital. Kemampuan menggunakan, memahami, menganalisis, mengintegrasikan, dan membangun pengetahuan baru melalui pemanfaatan teknologi menjadi sebuah kemampuan yang harus dimiliki oleh para pengguna teknologi (*digital literacy competencies*). *Digital literacy competencies* merupakan kemampuan dalam mendapatkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dengan pemanfaatan teknologi.

Menurut (Hague & Payton, 2010: 3) literasi digital dapat diartikan sebagai berikut

Sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga ia dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkegiatan, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta *konteks* sosial-budaya yang semakin berkembang dimasyarakat luas.

Dalam dunia pendidikan, kehadiran media digital tentu saja menciptakan menciptakan perubahan-perubahan revolutif pada proses belajar mengajar seperti tersediannya kesempatan yang lebih luas untuk mengakses sumber belajar yang sangat mudah kita cari menggunakan akses *internet*. Munculnya konsep pembelajaran daring yang berinovasi pada media pembelajaran berbasis digital dimana banyak kita jumpai pembelajaran yang sudah menggunakan teknologi dengan tujuan untuk membantu keberhasilan proses belajar mengajar yang berdampak terhadap meningkatnya prestasi belajar peserta didik baik di sekolah maupun ditingkat perguruan tinggi dalam prestasi akademik atau prestasi nonakademik. Selain pentingnya *internet* dalam pembelajaran daring berbasis *google classroom* diperlukannya juga pengetahuan mahasiswa tentang apa itu literasi media digital dan kemampuan untuk memahami dan menggunakan berbagai bentuk informasi dari berbagai sumber yang dapat diakses melalui akses digital, seperti telepon seluler atau komputer sebagai sarana, dan *internet* sebagai prasarannya.

Kehadiran *internet* bagi masyarakat yang bisa diakses tanpa batas dan beragamnya informasi pada media *internet* menjadi sumber literasi yang sangat

dibutuhkan pada masa pandemi ini hanya dengan menggunakan media digital saja. Secara harfiah, literasi digital dapat didefinisikan dari dua kata ‘literasi’ dan ‘digital. Literasi didefinisikan sebagai kemampuan membaca dan menulis, sedangkan digital dapat diartikan sebagai format tulisan dan bacaan yang ada pada *handphone* atau komputer sebagai medianya. Apabila dirangkai, literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan menggunakan media komputer dan gadget untuk membaca, mempresentasikan dan menulis dalam format digital.

Maka sangat pentingnya literasi media digital untuk membuat mahasiswa lebih berinovasi dan atraktif lagi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran daring. bahwa literasi media digital sangat dibutuhkan oleh mahasiswa dimana kemampuan memanfaatkan teknologi, memaknai dan memahami, serta menilai kredibilitas informasi yang didapat pada media digital ini harus bisa mahasiswa kuasai karena untuk memudahkan dalam mengerjakan tugasnya.

Meskipun demikian, Peneliti berharap bahwa dengan penelitian maka dengan dilakukannya pembelajaran daring berbasis *google classroom* sekarang diharapkan mahasiswa bisa meningkatkan prestasi belajar yang lebih baik dan meningkat, sebagai prestasi akademik mahasiswa. Untuk itu mahasiswa tetap harus memiliki keberanian yang tinggi dalam berpendapat, rajin membaca, hingga keberanian, keterampilan dalam berliterasi di era digital dan juga selalu berani memberikan saran, kritik, usulan atau pendapat pada saat melakukan *google classroom*. Karena pada saat ini mahasiswa menjadi ujung tombak keberhasilan proses pembelajaran daring. Fakta dilapangan yang telah peneliti ketahui masih ada beberapa mahasiswa mengerjakan tugas yang telah diberikan dosen pada pembelajaran daring mahasiswa cenderung rendah, kurangnya inovasi, kurang

memiliki ide serta gagasan pada pembelajaran dan cenderung mengerjakan tugas langsung *copypaste* tanpa memaknai dan memahami dulu apakah informasi yang didapat sudah memiliki kredibilitas yang baik atau belum karena mereka belum banyak mengetahui pentingnya literasi media digital. Sehingga menurut peneliti hal ini harus dapat diperhatikan lebih bagaimana cara agar mahasiswa dapat lebih memanfaatkan dan inovatif dalam mengakses sumber-sumber pada media digital. Membuat keterampilan individu dalam memanfaatkan, memproduksi, menganalisa dan mengkomunikasikan informasi media digital dengan baik dan efektif.

Sesuai dengan isi UU Dalam Pasal 3 Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional “Adalah tujuan akhir penyelenggaraan pendidikan (nasional) pada hakikatnya adalah meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM)”. Keberhasilan mahasiswa dalam bidang akademik dapat dilihat dari prestasi akademik yang telah dicapai, yang dapat dilihat melalui Indeks Prestasi Kumulatif (IPS) atau melalui Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) dan ketepatan penyelesaian belajar dan pendidikan. Indeks prestasi digunakan sebagai ukuran penguasaan akademik mahasiswa tolak ukur kemampuan, semakin baik proses akademik mahasiswa, semakin baik kinerja akademik mahasiswa.

Tabel 1.2
IPK Mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran
Stambuk 2018

No	IPK	Jumlah Mahasiswa	Presentase (%)
1	2,00-2,49	0	0%
2	2,50-2,99	5	8%
3	3,00-3,49	36	62%
4	3,50-4,00	18	30%
	Total	59	100%

Sumber : Daftar Nilai Akhir (DPNA) Mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Stambuk 2018.

Berdasarkan tabel 1.2 diatas, Bahwasannya Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa yang memiliki IPK diatas 3,50 terdapat 18 orang atau sekitar 30%, mahasiswa yang memiliki IPK 3,00 terdapat 36 orang atau sekitar 62% dan mahasiswa yang memiliki IPK dibawah 3,00 terdapat 5 orang atau sekitar 8% .

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2018 memperoleh indeks prestasi 8% dengan kategori memuaskan, 62% dengan kategori sangat memuaskan dan terdapat 30% dengan kategori pujian (Pedoman Unimed, 2017:163).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti masih terdapat beberapa permasalahan yang mereka hadapi seperti masih kesulitan dalam pembelajaran daring menggunakan *google classroom* dan kurang cepatnya umpan balik yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Disisi lain terdapat mahasiswa yang kurang pemahaman tentang literasi media digital membuat mahasiswa tersebut mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran sehingga mempengaruhi pada prestasi pembelajaran mahasiswa prodi Pendidikan administrasi perkantoran stambuk 2018 fakultas ekonomi universitas negeri medan. Untuk mencapai

pendidikan tersebut, diperlukan proses pendidikan dan pembelajaran yang berkualitas.

Dari permasalahan ini menunjukkan perlu adanya inovasi dalam pembelajaran daring berbasis *google classroom* dan literasi media digital agar mahasiswa dapat terus beradaptasi dan bisa mengatasi masalah pembelajaran yang ada pada saat ini dan memiliki wawasan yang luas agar bisa mencerna apa informasi yang baik dan buruk.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pembelajaran Daring berbasis *Google classroom* dan Literasi Media Digital Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Tahun Ajaran 2020/2021”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Masih ditemui beberapa mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan yang kesulitan dalam pembelajaran daring menggunakan *Google classroom*.
2. Pembelajaran berbasis daring *Google classroom* belum digunakan secara maksimal karena kurang cepatnya umpan balik yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar.
3. Masih ditemui beberapa mahasiswa Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan yang kurang memahami tentang literasi media digital.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu luas, maka peneliti membatasi masalah penelitian yaitu hanya pada:

1. Masalah yang diteliti adalah penggunaan pembelajaran daring berbasis *google classroom* terhadap prestasi belajar mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2018 Fakultas ekonomi Universitas Negeri Medan Tahun Ajaran 2020/2021.
2. Masalah yang diteliti adalah penggunaan literasi media digital terhadap prestasi belajar mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2018 Fakultas ekonomi Universitas Negeri Medan Tahun Ajaran 2020/2021.
3. Prestasi belajar yang diteliti adalah prestasi belajar mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2018 Fakultas ekonomi Universitas Negeri Medan Tahun Ajaran 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan pembelajaran daring berbasis *google classroom* terhadap prestasi belajar Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2018 Fakultas ekonomi Universitas Negeri Medan Tahun Ajaran 2020/2021.
2. Apakah ada pengaruh literasi media digital terhadap prestasi belajar mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2018 Fakultas ekonomi Universitas Negeri Medan Tahun Ajaran 2020/2021.

3. Apakah ada pengaruh penggunaan pembelajaran daring berbasis *google classroom* dan literasi media digital terhadap prestasi belajar Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Tahun Ajaran 2020/2021.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan pembelajaran daring berbasis *google classroom* terhadap prestasi belajar Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2018 Fakultas ekonomi Universitas Negeri Medan Tahun Ajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui pengaruh literasi media digital terhadap prestasi belajar Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2018 Fakultas ekonomi Universitas Negeri Medan Tahun Ajaran 2020/2021.
3. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring berbasis *google classroom* dan literasi media digital terhadap prestasi belajar Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2018 Fakultas ekonomi Universitas Negeri Medan Tahun Ajaran 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti untuk memperluas pengetahuan dan menambah wawasan baru mengenai pengaruh pembelajaran daring berbasis *google classroom* dan literasi media digital terhadap prestasi belajar

mahasiswa Stambuk 2018 Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Tahun Ajaran 2020/2021.

2. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai bahan masukan dan nilai tambah dikalangan akademik, khususnya Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Terhadap pengaruh pembelajaran daring berbasis *google classroom* dan literasi media digital terhadap peningkatan prestasi belajar mahasiswa.
3. Hasil penelitian ini juga diharapkan berfungsi untuk bahan masukan, bahan referensi dan juga informasi bagi peneliti selanjutnya.

